

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Pada dasarnya istilah pembelajaran tematik adalah sebuah model pembelajaran terpadu, dimana pada model pembelajaran tersebut menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa Depdiknas, 2006:5 (dalam Trianto, 2011:147). Pembelajaran tematik terpadu menawarkan beberapa model pembelajaran sehingga menjadikan aktivitas belajar siswa lebih relevan dan penuh makna, dengan memperdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya memahami dan mengerti dunia kehidupannya (Prastowo, 2014:54). Sebagai suatu model inovasi, model pembelajaran tematik tidak mudah untuk dlaksanakan, kareana memerlukan penyesuaian diri dan kemauan untuk beradaptasi (Trianto, 2011:173). Hal ini dikarenakan model pembelajaran tematik yang memadukan berbagai disisplin ilmu memerlukan menejemen pembelajaran yang cukup kompleks.

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif dan inovatif dalam menyiapkan kegiatan belajar bagi siswa, serta dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar

pembelajaran menjadi lebih utuh, menarik, menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, Depdiknas, 2006 (dalam Trianto, 2011:174). Model pembelajaran tematik dapat mempermudah dan memotivasi siswa untuk lebih mengenal, menerima, menyerap serta memahami keterkaitan hubungan antar konsep, pengetahuan, nilai-nilai yang terdapat dalam indikator dan kompetensi dasar. Pendekatan pembelajaran tematik mengharuskan perubahan paradigma pembelajaran lama yang keliru (*teacher centered* atau berpusat kepada guru). Pada saat ini pembelajaran harus diarahkan ke *student centered* (berpusat kepada siswa) (Prastowo, 2014:64). Pembelajaran harus berpusat kepada siswa hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema-tema tertentu dan terintegrasi dari beberapa mata pelajaran di dalamnya. Dalam pembelajaran tematik diperlukan seorang guru yang kreatif, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan pembelajaran diarahkan ke *student centered*, sehingga dalam proses pembelajaran mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Filosofis : (1) Progresivisme, yang menekankan pada proses pembelajaran dalam pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah

kegiatan, suasana yang alamiah dan memperhatikan pengalaman siswa, (2) Konstruktivisme, pada saat pembelajaran siswa mengekspresikan pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman serta lingkungannya, (3) Humanisme, melihat siswa dari segi keunikan/ke khasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

Landasan Psikologis : (1) Psikologi perkembangan pada anak untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalaman isi sesuai dengan tahap perkembangan siswa, (2) Psikologi belajar pada anak untuk menentukan bagaimana isi/materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

Landasan Yuridis : (1) UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

c. Manfaat Pembelajaran Tematik

Adapun manfaat pembelajaran tematik antaralain : (1) Penggabungan beberapa kompetensi dasar, indikator serta materi pembelajaran akan memperhemat materi karena akan mengurangi bahkan menghilangkan materi yang tumpang tindih, (2) Pembelajaran menjadi lebih utuh karena materi pembelajaran tidak terpecah-pecah, serta (3) Penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat karena adanya pepaduan antar materi pembelajaran.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik yaitu : (1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya, (2) Mengembangkan ketrampilan menemukan, memanfaatkan informasi, serta mengolah, (3) Menumbuhkan kembangkan ketrampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi serta menghargai pendapat oranglain, (4) Menumbuhkan kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**a. Kompetensi Inti Kelas I**

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan d sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

4.8 Mempraktikkan ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada oranglain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

PPKn

4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

SBdP

4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu.

Pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1, materi yang termuat didalamnya yaitu tentang Lingkungan Rumahku, dimana di dalam pembelajaran tersebut terdapat sikap seperti saling tolong menolong, bekerjasama dan sikap mematuhi orangtua. Hal tersebut termuat pada pembelajaran PPKn. Selanjutnya pada pembelajran tersebut terdapat juga ungkapan ucapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, pemberian pujian serta ajakan, dimana hal tersebut memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian pada materi SBdP terdapat lagu untuk dinyanyikan bersma-sama, dimana di dalam lagu tersebut diminta untuk mengidentifikasi variasi bunyi kuat dan lemah melalui tepukan tangan ketika bernyanyi.

Berdasarkan materi pembelajaran tematik yang termuat pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1, maka penulis mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dalam bentuk komik pendidikan, dimana tujuan dari media tersebut yaitu untuk memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dan hanya berpacu pada buku guru dan buku siswa saja.

c. Rangkuman materi

Bahasa Indonesia

Pada muatan Bahasa Indonesia materi yang terdapat di dalamnya yaitu ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, perintah dan petunjuk yang diajukan kepada oranglain dengan menggunakan kalimat yang sopan dan santun secara lisan.

Ungkapan terimakasih merupakan kata sederhana yang penuh makna. Mengucapkan kata terimakasih berarti sebagai wujud rasa syukur kita kepada Tuhan yang tealah membantu dan memberikaan sesuatu kepada diri kita, serta wujud rasa menghargai atas pemberian, nasehat maupun bantuan dari orang lain. Contoh dari ungkapan terimakasih yaitu:

Dini :“Horee... Terimakasih kakak, aku sayang sama kakak”.

Ungkapan permintaan maaf adalah ucapan permohonana ampun kepada Tuhan maupun orang lain tentang kesalahan yang telah kita perbuat. Contoh dari permintaan maaf adalah:

Ari :”Huu...huu... Aku minta maaf aku tidak akan membuang sampah sembarangan lagi”.

Ungkapan pemberian Pujian merupakan kata sederhana yang sangat penting untuk menunjukkan betapa kita benar-benar menyukai apa yang dikatakan, dilakukan dan d capai seseorang. Pujian adalah suatu ucapan yang membuat seseorang yang mendengarnya merasa tersanjung, sehingga dapat memberikan motivasi kepada seseorang yang dipujinya. Contoh dari kalimat pujian yaitu:

Kak Yuni :”Waah kalian pintar sekali, sudah mengingatkan teman agar menjaga lingkungan tetap bersih”.

Ungkapan ajakan adalah suatu ucapan yang berfungsi untuk mengajak oranglain dengan tujuan agar orang tersebut mengikuti kemauan kita. Contoh dari kalimat ajakan yaitu:

Dini :”Iya, ayo kita kesana, kita nasehati dia agar tidak membuang sampah sembarangan lagi”.

Ungkapan kalimat petunjuk merupakan suatu ucapan berupa bimbingan atau pedoman yang harus dilakukan untuk memakai sesuatu. Contoh dari kalimat petunjuk adalah”

Kak Yuni :”Pertama lap kain basah dengan air terlebih dahulu, lalu gosokkan kain itu ke kaca. Setelah itu keringkan dengan kertas koran”.

1. PPKn

Pada pembelajaran PPKn materi yang terkandung didalamnya yaitu tentang mematuhi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari

dirumah. Contohnya seperti bekerjasama membersihkan rumah, saling membantu sesama anggota keluarga dalam membersihkan rumah. Dalam media pembelajaran sikap ini ditunjukkan ketika Upin dan Ipin berusaha membantu Kak Yuni untuk membersihkan jendela.

“Doni dan Dini ingin membersihkan jendela, tetapi Doni dan Dini belum tahu bagaimana caranya membersihkan jendela, akhirnya Kak Yuni memberi petunjuk kepada Doni dan Dini bagaimana caranya membersihkan jendela”.

Kak Yuni :”Pertama lap kain basah terlebih dahulu, lalu gosokkan kain itu ke kaca, lalu setelah itu keringkan dengan kertas koran.

2. SBdP

Pada pembelajaran SBdP materi yang terkandung di dalamnya yaitu tentang mengenal dan menirukan elemen musik melalui lagu. Lagu yang akan di praktekan disini yaitu lagu yang berjudul Si Nyamuk Nakal yang diciptakan oleh Papa T. Boob. Pada pembelajaran ini siswa diminta untuk menyanyikan lagu tersebut dengan disertai tepukan tangan guna untuk mengidentifikasi kuat lemahnya bunyi. Tepukan yang kuat menunjukkan bunyi yang kuat sedangkan tepukan yang lemah menunjukkan bunyi yang lemah. Bagian yang diberi tanda biru dinyanyikan dengan suara yang lemah sedangkan bagian yang diberi tanda merah dinyanyikan dengan suara yang kuat.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Ari Dwi Haryono (2015:47) menyimpulkan “Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah diartikan sebagai perantara atau pengantar”. Media juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang membawa pengetahuan dan informasi dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Sutikno dalam Ari Dwi Haryono). Sedangkan menurut *Communication on Instructional Technology* media pembelajaran diartikan sebagai alat yang hadir sebagai revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, membantu proses pembelajaran sehingga akan menstimulus pikiran perasaan, minat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi pembelajaran yang harus dipelajari, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran mempunyai dua komponen yaitu hardware dan software, serta mempunyai berbagai jenis baik teks, audio, gambar dan animasi sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dan fungsi, diantaranya fungsi media secara umum (dalam Ari Dwi Haryono) yaitu:

- (1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- (2) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- (3) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
- (4) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis.
- (5) Membangkitkan keinginan dan minat baru, dll.

Sedangkan menurut Lavied an Lents dalam Arsyad (2004) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khusus media visual, yaitu:

- (1) Fungsi atensi yaitu menarik serta mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- (2) Fungsi afektif dapat dilihat dari kesenangan siswa saat belajar.
- (3) Fungsi kognitif yaitu untuk memahami serta mengingat informasi.
- (4) Fungsi kompensatoris yaitu untuk mengorganisasikan informasi serta mengingatnya kembali.

Adapun mafaat media pembelajaran menurut Syafi'i (1993) dalam Sumanto (2010) diantaranya:

- (1) Membangkitkan perhatian siswa.
- (2) Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran.
- (3) Memperjelas informasi yang disampaikan.
- (4) Menyajikan bimbingan belajar.
- (5) Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan ketrampilan dan siskap yang sedang di pelajari, dll.

Dari beberapa pengertian tentang manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat

membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran saja. Dilihat dari pesan yang di terimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Jenis-jenis media audio adalah phonograph (*gramophone*), open reel tapes, cassette tapes, compact disc, radio dan laboratorium bahasa.

2. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan non verbal. Macam-macam pesan visual adalah gambar, grafik, diagram, bagan dan peta. Penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis terdiri dari buku dan modul, komik, majalah dan jurnal, poster, papan visual dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Pesan yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan pesan nonverbal seperti layaknya media visual, selain itu juga pesan verbal dan noverbal yang terdengar layaknya media audio.

Media audiovisual dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. Jenis yang kedua adalah audio visual tidak murni yaitu berupa slide, OHP, dan peralatan visual lainnya yang diberi unsur suara dari rekaman kaset yang digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran.

4. Multimedia

Multimedia yaitu media pembelajaran yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang bisa memberikan pengalaman secara langsung baik melalui komputer dan internet, biasa juga melalui pengalaman berbuat dan terlibat.

d. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor-faktor yang mendukung dalam pemilihan media pembelajaran (Ari Dwi Haryono, 2014: 66-67) :

1. Objektifitas mengenai metode yang dipilih.
2. Program pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya.
3. Sasaran program adalah media yang akan digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang

digunakan, cara dan kecepatan penyajian, maupun waktu penggunaannya.

4. Situasi dan kondisi sekolah yang akan dipergunakan.
5. Kualitas teknik media pembelajaran yang akan digunakan perlu penyempurnaan terlebih dahulu.

4. Pengembangan Media *Flipbook* dalam Bentuk Komik Pendidikan

a. Pengertian *Flipbook*

Pembuatan media pembelajaran dengan berbasis multimedia dapat dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat *open source*. Salah satu perangkat lunak yang peneliti gunakan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu *Kvisoft Flipbook Marker* yang merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menyerupai tampilan buku sehingga menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak ini dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Kvisoft Flipbook Maker merupakan perangkat lunak yang canggih yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke publikasi digital. Perangkat lunak ini mampu mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku. Selain itu *Kvisoft Flipbook Maker* mampu membuat file PDF layaknya sebuah majalah, seperti majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain sebagainya. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media pembelajaran

akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, tetapi audio juga bisa di sisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdania, 2013).

b. Pengertian Komik

Daryanto (2016 : 126) menyatakan bahwa komik dapat di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Selain itu komik juga dapat dijadikan sebuah media pembelajaran, karena sebuah komik biasanya berbentuk karakter kartun yang memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, serta memiliki unsur urutan cerita yang mengandung pesan di dalamnya yang disajikan secara ringkas dan mudah di cerna. Dalam sebuah komik dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis sehingga para pembaca dapat lebih mudah mencerna isi dari cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2010 : 100) yang menyatakan bahwa bahasa verbal dan non verbal yang dipadukan dapat membantu pembaca untuk mempercepat memahami isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus pada jalurnya. Jenis-jenis media pembelajaran komik adalah sebagai berikut :

a. Kartun / Karikatur (Cartoon)

Komik kartun/karikatur isinya berupa satu tampilan, dimana didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan

tulisan-tulisan. Komik ini bertujuan berupa unsur kritikan sindiran dan humor.

b. Komik Potongan (Comic Strip)

Komik ini adalah komik yang berupa penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian ke dalam sebuah alur cerita pendek (cerpen). Penyajian cerita komik potongan ini dapat berisi tentang cerita humor, serius yang dapat di baca oleh pembaca hingga tamat episodenya.

c. Buku Komik

Buku komik merupakan cerita yang berisikan gamba-gambar, tulisan serta cerita dikemas dalam sebuah buku. Komik ini biasanya berisikan 32 halaman, 48 halaman serta ada yang berisikan 64 halaman. Komik ini berceritakan tentang cerita lucu, superhero (pahlawan), dan lain sebagainya.

d. Komik Tahunan

Komik tahunan dimana komik ini terbit setiap satu bulan sekali bahkan satu tahun sekali. Komik yang di terbitkan berupa cerita putus maupun serial putus.

e. Komik Ringan

Komik ringan ini biasanya komik yang terbuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan di jilid sehingga menjadi sebuah komik. Hal ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian dalam menggambar serta pengeluaran yang ringan.

5. *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran dalam bentuk Komik Pendidikan

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran perlu memperhatikan tahapan-tahapan yang harus dilalui, agar menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media meliputi enam langkah, diantaranya: (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Merumuskan tujuan instruksional, (3) Merumuskan materi secara terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) Menulis naskah media, serta (6) Mengadakan tes dan revisi (Sadiman, dkk. 2010:100).

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran *Flipbook* dalam bentuk komik pendidikan. Media pembelajaran *Flipbook* dalam bentuk komik pendidikan dengan subtema Lingkungan Rumahku merupakan bentuk kartun nyata yang menyerupai hewan-hewan dengan terdapat beberapa karakter yang berbeda dan memerankan suatu cerita dengan urutan gambar yang berhubungan erat. Media pembelajaran *Flipbook* dalam bentuk komik pendidikan dengan subtema Lingkungan Rumahku dirancang untuk menghibur serta terdapat nilai pendidikan di dalamnya, dikarenakan cerita yang termuat di dalam komik ini terintegrasi dari beberapa mata pelajaran yang di tuangkan dalam bentuk cerita. Melalui media pembelajaran ini diharapkan peserta didik lebih aktif, antusias serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

6. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media *Flipbook* dalam bentuk Komik Pendidikan

Manfaat penggunaan media *flipbook* dalam bentuk komik pendidikan yaitu agar dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga akan tumbuh motivasi belajar siswa. Pengembangan media ini diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang bermakna.

Tujuan penggunaan media *flipbook* dalam bentuk komik pendidikan adalah untuk memberikan nuansa baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, mempermudah proses pembelajaran serta pembelajaran akan lebih bervariasi karena tidak hanya menggunakan buku pendukung saja tetapi menggunakan media pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran.

7. Desain Media Pembelajaran *Flipbook* dalam bentuk Komik Pendidikan

Media pembelajaran yang baik adalah apabila media komik pendidikan tersebut memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya aspek menghibur saja. Media komik pembelajaran harus bisa memenuhi tujuan instruksional dari setiap materi yang ada di dalamnya. Tidak hanya meningkatkan minat baca peserta didik saja, tetapi media *flipbook* dalam bentuk komik pendidikan ini diharapkan mampu memotivasi siswa

terhadap materi yang diajarkan. Sehingga unsur-unsur pembelajaran dapat tercapa melalui media *flipbook* dalam bentuk komik pendidikan.

Dalam pembuatan media *flipbook* dalam bentuk komik pendidikan ini disesuaikan dengan bentuk yang menarik sehingga siswa akan lebih berminat untuk membacanya. Unsur-unsur dalam pembuatan komik menurut Masdiono yaitu:

1. Halaman pembuka atau cover, berisi tentang identitas atau gambaran tentang isi komik.
2. Halaman isi, berisikan muatan atau material komik. Komponen yang terdapat pada halaman isi diantaranya: (1) panel, disebut juga bingkai yang berfungsi sebagai pembatas adegan, (2) Balon kata/balon ucapan, berisi kata-kata atau teks yang menunjukkan sebuah dialog atau percakapan, (3) Narasi, merupakan keterangan tekstual yang berisikan tentang situasi kondisi, waktu, dan tempat atau bisa disebut juga setting, (4) Efek suara, yang bertujuan untuk mendramatisir situasi yang coba digambarkan atau diilustrasikan pada bagian panel tersebut, (5) Gang/ jarak antar panel, merupakan pembatas adegan satu dengan yang lainnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Flipbook* dalam Pembelajaran Menulis Argumentasi di Kelas V SDN Bangkingan Surabaya” oleh Yunis Ade Talaseta (2010), tujuan dari penelitiannya yaitu untuk memaparkan tentang kualitas

pembelajaran menulis argumentasi dengan menggunakan media *flipbook* di kelas V SDN Bangkingan Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut yaitu jenis penelitian eksperimen yang tergolong dalam penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flipbook* lebih efektif dalam pembelajaran menulis argumentasi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa rata-rata yang didapat sebelum perlakuan sebesar 6,1, sedangkan setelah perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 83. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa media *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis argumentasi, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* menulis argumentasi dapat dilihat jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima. Pada data tersebut terlihat bahwa signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak karena $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis argumentasi.

Pada penelitian yang kedua yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pendidikan Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar” oleh Ferlinda Arnes Karlina (2015). Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media komik pendidikan, dengan harapan media dapat digunakan secara efektif. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini

dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa kelompok kecil. Sebagaimana dapat di tunjukkan dari presentase skor mencapai 94,96%, termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat valid. Selain itu tanggapan siswa yang menyatakan bahwa siswa senang belajar dengan menggunakan media komik pendidikan, karena materi yang disajikan dengan disertai gambar yang menarik dan lucu, hal ini dapat disimpulkan bahwa media komik pendidikan dapat menstimulus siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa. Selanjutnya hasil analisis data uji coba produk pada kelompok besar dapat disimpulkan bahwa media komik pendidikan yang di kembangkan mendapat respon positif dari siswa dan guru, dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian yang ketiga yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung” oleh Riska Dwi Novianti dan M. Syaichudin (2010). Tujuan peneliti mengembangkan media ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman bentuk soalcerita pada pembelajaran pada bab pecahan. Sedangkan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu pada uji coba kelompok kecil memiliki aspek daya tarik dengan presentase nilai sebesar 86,2%, materi 85,4% dan cerita 86,1%. Dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar memiliki aspek daya tarik dengan presentase 96,3%, materi 96,85% dan

cerita 96,8%. Berdasarkan hasil presentase tersebut dapat diketahui bahwa media komik pembelajaran matematika yang di kembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik, dan dapat diketahui juga bahwa media komik pembelajaran matematika yang dikembangkan mampu meningkatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap penyajian soal cerita pada bab pecahan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti yaitu, pada penelitian yang pertama yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kulas V SDN Ngembung”, oleh Riska Dwi Novianti dan M. Syaichudin. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan media komik dalam bentuk pendidikan, perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu materi yang disajikan berbeda, pengaplikasian media pembelajaran berbeda serta tempat dan waktu penelitian berbeda. Penelitian terdahulu yang kedua yaitu berjudul “Pengembangan Media Komik Pendidikan Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar”, oleh Ferlianda Arnes Karina. Pada penelitian ini sama-sama mengembangkan media dalam bentuk komik pendidikan serta sama-sama pada pembelajaran tematik. Perbedaannya yaitu materi yang disajikan berbeda, pengaplikasian media pembelajaran berbeda, serta waktu dan tempat penelitian berbeda. Penelitian terdahulu yang ketiga yaitu dengan judul “Efektifitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran Menulis

Argumentasi Di SDN Bangkingan Surabaya”, oleh Yunis Ade Taleseta.

Pada penelitian ini sama-sama menggunakan media berbasis IT *Flipbook* serta pengaplikasian media pembelajarannya sama. Perbedaanya yaitu materi yang disajikan berbeda serta waktu dan tempat penelitian berbeda.



C. Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



